VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«ID» DÁ CONVERSA FASCINANTE COM UM SER QUE JÁ VIU TUDO

TÍTULO: ID

MÁQUINA: Spectrum

A ideia é de ficção científica: o resultado é um dos jogos mais fascinantes que têm aparecido para o Spectrum, com o senão de exigir conhecimentos de Inglês e de História e um espírito ágil, intuitivo e aberto. Que isso não vos impeça, todavia, de entrar em contacto com esse estranho ser que encontrou abrigo no vosso computador.

ID é um programa que nos deixa entregues a nós próprios. Basicamente, trata-se de estabelecer comunicação com uma desconhecida entidade, que habita a Terra desde tempos imemoriais, anteriores ao aparecimento dos primeiros antropóides. Na sua passagem pela História — e na sua intervenção na História — esta entidade viu e sentiu tudo, assumiu muitas formas, foi feliz e sofreu, contribuiu para o aparecimento de civilizações e para a destruição de outras, ajudou à paz e à guerra. Alguma coisa aconteceu, no entanto, que lhe destruiu a memória, e é aí que nós entramos.

A entidade no Spectrum está desorientada, apavorada, sem memória de si e dos outros, com a confiança em si e nos outros reduzida a zero. E este último indicador, aliás, é a única forma de avaliarmos o nosso progresso. À medida que o diálogo se estabelece, a confiança vai subindo, dependendo das nossas respostas ou afirmações ou atitudes, mas pode também decrescer rapidamente, caso sejamos agressivos ou insolentes... ou demasiado curiosos. De uma certa forma, temos que colocar-nos um pouco na pele de um médico, que tenta ganhar a confiança de um doente desconhecido e hostil, e alguns conhecimentos de psicologia dão também um certo jeito.

Um «Olá» («Hello») é um começo de comunicação e, a partir daí, é preciso escolher as frases que se dizem (que terão de ser curtas, porque o computador só admite uma linha!), as respostas que se dão. As nossas respostas suscitam perguntas, algumas aparentemente banais, como «És macho ou fêmea?», «Já tiveste um cão/gato?», «Conheceste a tua mãe/pai?», outras de formulação que tem muito a ver com desenvolvimentos subsequentes, como «Deus ainda vive?» ou «Qual é o ser mais estranho (mais feroz, etc.) que conheces?» Umas perguntas parecem ser destinadas a que a entidade nos conheça melhor, outras servem para fixar os seus próprios conhecimentos e memórias, mas, como se verá no desenvolvimento do jogo, nada é inocente e a entidade tirará, mais tarde, as suas próprias conclusões, quando reentra nos processos lógicos.

A entidade, ou criatura, necessita de ser constantemente tranquilizada, e frases como «Estás segura aqui» surtem, em regra, algum efeito, embora, por vezes, ela peça para serem formuladas de outra forma. À medida que o jogo avança, ela fala cada vez mais, embora muito do que diga pareça não ter sentido. Algumas frases são adivinhas, do estilo «Vale mais um pássaro na mão do que dois a voar?», com diversas variações, e é bom atentar bem nelas, porque podem fornecer chaves para desenvolvimentos posteriores. Outras são obscuras, como «Eu estive num bolso», e só fazem sentido quando as relacionamos com outras e com a memória que uma determinada palavra-chave desencadeia.

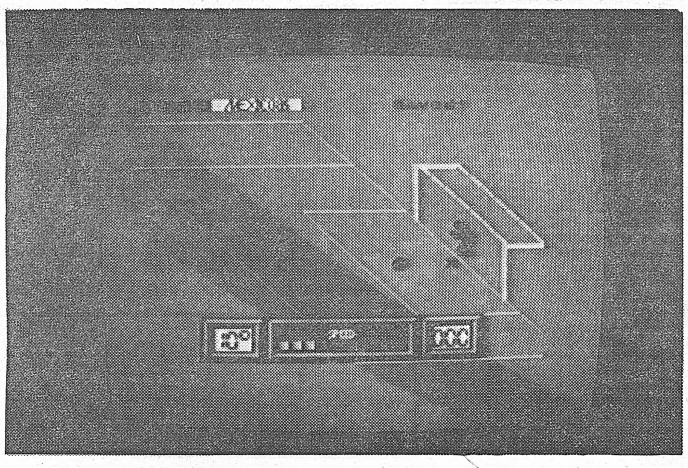
A criatura evidencia também diversas disposições, dizendo-se, conforme as alturas, «lunática», «distante», «aborrecida», «perdida», «apavorada», etc., e esses modos de espírito são muito importantes para o desenvolvimento do jogo. Com efeito, a cada um corresponde uma palavra-chave, que abre uma fresta da memória, mas isso apenas é eficaz quando a confiança que a entidade tem em nós subiu a um nível bastante elevado. Noutras ocasiões, ela fala sem parar — tal como uma pessoa falando consigo própria —, elaborando raciocínios ou partes de raciocínio, indo buscar coisas que dissemos mais atrás, e temos que fazê-la parar (teclando «Enter», repetidamente) para «metermos a nossa colherada» na conversa.

Pela nossa parte, tínhamos já levado a confiança a 88 por cento e descortinado diversas fases do passado da entidade, quando esbarrámos numa das palavras-chaves (ou antes, na impossibilidade de a descobrir), que deveria ser desencadeada pela disposição «curiosa» e/ou «confiante». A título de exemplo, podemos dizer que, teclando «Adam», a entidade nos revelou ter sido «o fruto da Árvore da Sabedoria, há muito tempo atrás», acrescentando que um aspecto curioso do conhecimento «é que este não nos ensina nada». Quando uma memória é desencadeada, o «écran» muda e aparece a palavra «ID» num espelho fragmentado; carregando em «Enter», surge a resposta da entidade. Ela foi, ainda como exemplo, a «palha» que aguentou o «homem a afogar-se», que foi Hitler, a bala que matou o arquiduque Fernando da Áustria, tornando-se causa próxima da I Guerra Mundial, a «máquina do juízo final» que destruiu a Atlântida... Não esperem, no entanto, grandes respostas, antes de terem conseguido um grau de confiança da ordem dos 60 por cento.

Este lançamento da **Nu Wave**, uma etiqueta da **CRL**, tem apenas um contra: é que, uma vez que se consiga decifrar quem é a entidade, quais foram as suas vidas passadas, o jogo perde interesse para o futuro. Mas, enquanto isso não sucede, é absolutamente fascinante. O programa dispõe de um razoável grau de inteligência artificial e a «conversa» com o computador é frequentemente estimulante, apesar do incómodo som. Tentem, por exemplo, definir «amor» ou «esperança» em 32 caracteres, e verão que não é fácil. E mentir não é a melhor forma de diálogo, como poderão ver posteriormente.

ID será, talvez, o primeiro de uma série de programas do género, que, um dia, «invadirão» os nossos computadores, e para começo não está nada mal. De facto, é excelente. E uma agradável variante a tudo quanto em regra aparece à venda no mercado. É difícil classificá-lo num «género» e os gráficos pouco interessam. Por isso abreviamos as notas finais.

DIFICULDADE (1-10): Variável conforme a pessoa.
CONSELHO: A não perder de forma alguma.



A «CHANCE» DOS INFANTES

TÍTULO: World Cup Carnival

MÁQUINA: Spectrum

Veio ainda a tempo, antes de acabar o Mundial do México, este **World Cup Carnival**, da **US Gold**, que procura recriar todo o ambiente e frenesi de um acontecimento desta natureza. E, para que não restem dúvidas de que este é o jogo «a sério», a propaganda que o acompanha esclarece que a FIFA lhe deu o seu patrocínio, tornando-o assim o programa de computador «oficial» do Campeonato do Mundo.

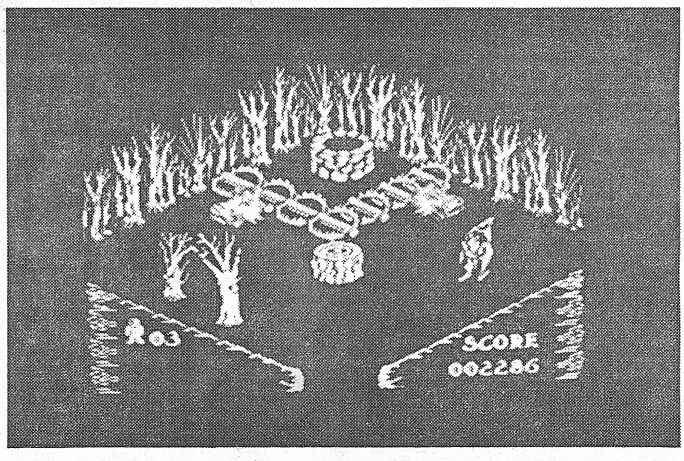
O programa dispensa preliminares e coloca-nos já em pleno campeonato, isto é, ao contrário de outro também recentemente aparecido entre nós, que se iniciava pelas qualificações para o Mundial. **World Cup** dá-nos a escolher entre uma das selecções que viajaram para o México e, a partir daí, trata-se de levar a «nossa» à vitória — mesmo que seja a portuguesa, pois claro, a menos que os Infantes ganhem no Spectrum aquilo que perderam no terreno!

Fácil de seguir e jogar, **World Cup** oferece-nos diversas opções, duas das quais são tão importantes para o jogador como para qualquer equipa: os treinos. Podemos, portanto, treinar o domínio da bola, remates de grandes penalidades e defesa d s mesmas, adquirindo contacto com o programa e preparando-nos para os grandes encontros que se seguem.

O programa tem a qualidade habitual da **US Gold** e isso diz quase tudo, embora não tenham sido ultrapassadas algumas dificuldades de mistura de coloridos, nomeadamente quando as equipas em campo se deslocam e um jogador «coincide» com outro. Os pormenores do campo, no entanto, estão bem «apanhados», sobretudo os espectadores. Quanto aos modos de treino, os gráficos são melhores e maiores, embora seja necessária uma certa prática para controlar da melhor maneira (isto é, a mais eficaz, em termos de marcar ou evitar golos) os movimentos dos **sprites**.

Os adeptos de simuladores de desporto, e do futebol em particular, têm aqui um excelente programa, com acção mais do que suficiente para todos os gostos e que manterá o interesse mesmo depois de ter acabado o acontecimento que lhe deu origem.

GÉNERO: Simulador de desporto.
GRÁFICOS (1-10): 5-7, conforme os «écrans».
DIFICULDADE (1-10): 2.
CONSELHO: A comprar.



REGRESSO DE AVENTUREIRO VAI DAR ÁGUA PELA BARBA

TÍTULO: Pentagram

MÁQUINA: Spectrum

Preparem-se para bons exercícios de dedos e, sobretudo, para puxar pela cabeça, que *Pentagram* vai dar-vos água pela barba, como já sucedera com *Knight Lore*, e com tão poucos indícios como este último, que a *Ultimate* é mais do que reservada sobre as aventuras de acção que produz.

O personagem é o já conhecido aventureiro de *Underwurlde* e *Knight Lore*, embora com algumas diferenças de vestuário, o que é natural, e desta vez armado com equipamento especial para o estranho mundo em que se movimenta, mais estranho ainda do que os anteriores. O objectivo, diz a *Ultimate*, é reunir os fragmentos de um misterioso *pentagrama*, espalhados por uma sinistra floresta, e a partir daí quem quiser que resolva o problema.

Claro que não é assim tão simples. A floresta, dividida em secções tridimensionais, com gráficos muito elaborados e imaginativos, é enorme e povoada de estranhos seres, como aranhas gigantes, uma espécie de caranguejos, bruxas, fantasmas, cabeças que se movem, etc. Para se defender, o explorador dispõe de uma arma mágica, e a sua pontuação sobe por cada «bicharoco» que faz desaparecer do mapa, mas, como se viu, o objectivo não é alcançar a maior pontuação possível: esta vem por acréscimo.

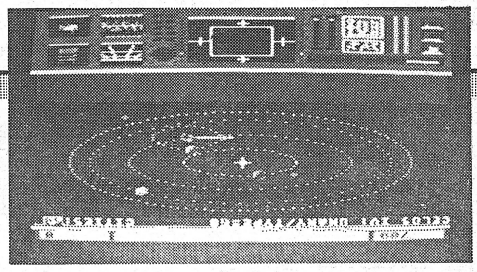
Algumas salas parecem impossíveis de passar, mas o explorador pode afastar muitos dos obstáculos, empurrando-os ou disparando contra eles, e noutros casos torna-se necessário dar a volta, mas o bom sentido de observação e intuição são aqui tão necessários como em *Knight Lore*. Há ainda objectos para recolher, designadamente ruínas, além dos fragmentos do *pentagrama*, mas, para que estes possam juntar-se e ser eficazes, é preciso mergulhá-los na água de um poço, que se encontra numa das salas, rodeado de armadilhas. Para complicar as coisas, a aventura nem sempre começa no mesmo local e os objectos também não estão sempre, necessariamente, nas mesmas salas. Como acontecia em *Knight Lore*, os objectos que o explorador carrega aparecem na parte inferior esquerda do «écran», onde é também indicado o número de vidas que lhe resta.

Trata-se de um excelente jogo para os apreciadores do género, e é bom que vão aparecendo alguns *pokes*, porque é muito difícil chegar ao fim sem essa ajuda.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 10
DIFICULDADE (1-10) : 10
CONSELHO: A não perder

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



GUERRA NO ESPAÇO EM GRANDE ESTILO

TÍTULO: Star Fighter
MÁQUINA: Atari

A ideia-base de *Star Fighter* faz lembrar um pouco a *Guerra das Estrelas*, e até a concepção gráfica do jogo conduz a essa ilusão, aliás notável: as sequências de combate parecem-se muito com as do filme, com uma animação excelente, e não nos custa muito a imaginar que a bordo da nave que controlamos está Luke Skywalker, por exemplo, defrontando os temíveis caças da Armada Imperial.

Trata-se de um programa de *arcade* típico, com gráficos grandes, muito bem coloridos, extremamente rápidos, que dificultam bastante a missão de que somos encarregados, mas a pontaria e rapidez de reflexos não chegam e o elemento táctico é fundamental para levar o jogo a bom termo.

O jogo começa com o aviso de que fomos incorporados na Liga Estelar e, premindo «Start», a nossa nave eleva-se no espaço, direita ao combate com os invasores *Xur* e *Ko-Dan*, que ameaçam o nosso sistema planetário. Primeiro que tudo é necessário saber para onde ir e, premindo «Space», aparece um mapa do sistema, com o seu sol e planetas, além de pontos que indicam onde está o inimigo. Movendo o *joystick*, desloca-se um cursor até ao ponto sobre o qual queremos informações, e estas aparecem no «écran». Seleccionando um planeta, por exemplo, é-nos dito de que tipo é, se andam por aí caças inimigos ou os temíveis *destroyers*, etc. Escolhendo uma concentração inimiga, somos informados de quem se trata. Aí, carregando em «fire», a nave desloca-se para o combate — e embora os caças não sejam muito difíceis de abater, os seus disparos são demasiado eficazes. De vez em quando, aparece o aviso de que a «barreira» que envolve o sistema está sob ataque, e então é preciso voltar ao mapa, localizar esse ponto, voar para lá e eliminar mais esse inimigo. Os *destroyers* são os mais perigosos e, no espaço, são invulneráveis, mas é possível destruí-los quando estão num planeta.

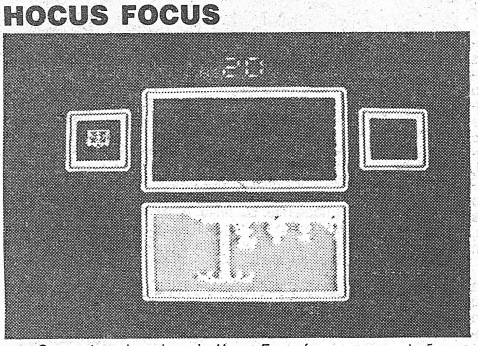
Star *Flighter* exige bastante e torna-se necessário, além de combater os inimigos, «tapar todos os buracos», ou seja, saltar constantemente de um lado para outro, de forma a evitar que eles ocupem posições e, sobretudo, destruam as cidades dos planetas. E fazer tudo isto a tempo é o mais difícil. No género, é dos melhores jogos que vimos até agora para esta máquina, com bom uso das suas capacidades de gráficos, cor e som.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Não perder

Monitor

HOCUS FOCUS



O aspecto mais curioso de *Hocus Focus* é a sua apresentação e a clareza dos *sprites*, apesar do espaço reduzido em que se movimentam. O jogo está dividido por quatro janelas, desenrolando-se a acção na superior, ao passo que a inferior servirá para montar as fotografias que o personagem tira (mais adiante veremos o que é). Em baixo, e de cada lado, duas outras janelas, uma indicando o que o personagem vê, outra para comando de ícones.

A história é a seguinte: um repórter fotográfico um pouco *punk*, Jeremy, recebe ordens para investigar as cavernas onde está acoitado um cientista louco e fotografar as suas invenções. Equipado com a sua câmara, desce aos subterrâneos, mas cedo descobre que estes estão bem guardados, designadamente por seres que lhe roubam o filme da máquina, detectores, etc. Em diversos locais há espadas, com as quais se pode defender, mas estas são fáceis de perder, se não souber usá-las a tempo.

O jogo, como dissemos, é comandado por ícones, activados pelas teclas «Q» e «A», que lhe permitem examinar objectos para ver se são os que procura, fotografar, combater, etc.. Aliás, são facilmente identificáveis. Menos fácil é, num «aperto», passar de um para outro. Quando consegue tirar todas as fotografias, estas são colocadas na grelha da parte inferior, onde devem ser arranjadas à maneira de um *puzzle*.

Trata-se de um jogo agradável, embora não muito fácil, com boa concepção e bons gráficos, susceptível de manter o interesse por muito tempo. É original e os comandos respondem bem, mas todos estes factores positivos não impedem que aconselhemos o leitor a vê-lo antes de comprar.

SHOW JUMPING

Faltava, nos simuladores, o hipismo, e a *Alligata* não deixou de aproveitar a oportunidade, lançando no mercado uma variante a futebóis, desportos de Inverno, combates de pugilismo ou de artes marciais, etc. Mais ainda, tal como não é exigido saber *karaté* para jogar *Exploding Fist*, por exemplo, também *Show Jumping* dispensa perfeitamente a prática antecipada do hipismo.

O jogo trata, como o título indica, de provas hípicas, e admite até oito participantes, que podem escolher os seus cavalos, embora estes tenham todos as mesmas características. O objectivo, como se depreende, é executar provas típicas desta competição, num total de seis, com dificuldade crescente, saltando todos os obstáculos nos tempos permitidos e com o mínimo de faltas. Estas últimas, claro, são as mesmas de uma prova a sério, ou seja, derrubar obstáculos, falhar um obstáculo, o cavalo recusar-se a saltar (e se esta última condição se verificar por três vezes o concorrente é desclassificado).

Se mais do que um jogador participa, os percursos são escolhidos pelo computador e os jogadores fazem-nos à vez, sendo vencedor, obviamente, aquele que os completar com menos faltas e em menor tempo. A forma de conduzir o cavalo exige um pouco de prática, mas é simples. As teclas são definíveis e duas comandam os movimentos de «acelerar» e «desacelerar», enquanto outras fazem que o cavalo se vire para a esquerda ou direita. Para saltar, é preciso «alinhar» o cavalo, trotar ou galopar direito ao obstáculo e, na altura devida, fazer que a «montada» dê o salto. O uso da cor é bastante bom, assim como a animação, e no conjunto trata-se de um jogo agradável, que prende a atenção.

Pokes & Dicas

COM o ritmo a que, felizmente, chegam *dicas* e *pokes* para esta secção, é sempre difícil recuperar atrasos, mas hoje vamos tentar deixar em dia os que estavam há mais tempo sem verem o resto das suas cartas publicadas. Entretanto, claro, chegaram mais e, como compreendem, é forçoso seleccionar o que vamos dando semana a semana, ou seja, tirar um bocado de uma carta, um bocado de outra, de forma a tentar que todos vão aparecendo.

Para começar, temos respostas a apelos que aqui foram feitos, em relação a alguns jogos, e esperamos que este bom hábito se mantenha, porque, como todos sabem, muitos programas são vendidos sem instruções ou, quando as têm, são bastante incompletas. E vamos a isso.

Rasputin

Jorge Miguel Amaral Pinto, de Lisboa, enviou as seguintes instruções para o complexo jogo que é *Rasputin:*

Assumimos à personagem de um cruzado, encarregado de destruir a Jóia dos Sete Planetas, que é a força e o poder do espírito de *Rasputin*. Para chegarmos à jóia, temos que neutralizar os oito feitiços do monge e, para isso, há que entrar no mundo escuro dos Sete Planetas, passando de dimensão em dimensão. Defendemo-nos por meio do poder da espada e do escudo, mas estes enfraquecem de cada vez que são usados. Podemos carregá-los pisando nas jóias com a marva de *Rasputin*. Pisando em todas as pedras, o espírito de *Rasputin* aparecerá na forma de uma criatura no lado negro. Temos que a destruir e ela transformar-se-á numa jóia-feitiço, com uma inscrição de poder, que foi feita pelos «mestres da luz», com o objectivo de ajudar o cruzado na sua missão. A jóia poderá ser absorvida por simples contacto.

O feitiço mais importante é «Olhos do Céu», que nos protege dos olhos de *Rasputin*, mas só funciona se as cores da dimensão em que nos localizamos estiverem em harmonia com o feitiço. Aí, invertemos os oito feitiços do lado negro para o lado da luz e, se não conseguirmos, ficaremos perdidos para sempre na eternidade do tempo, até a nossa energia ter sido toda drenada pela criatura do mundo maldito.

Vamos acrescentar qualquer coisa às indicações de Jorge, uma informação que vimos no último *Your Sinclair*: 1) — fazer pausa no jogo; 2) — premir «Caps» e «R», ouvindo-se um «beep»; 3) — teclar STALIN, mas não se enganem, porque o jogo recomeça e será preciso voltar à pausa; 4) — depois de introduzir STALIN, teclar com dois dígitos o número de uma sala: os códigos de acesso a salas vão de 00 a 24 e de 33 a 40 (para ir à sala 1, por exemplo, teclar 01).

Jorge, que também envia alguns *pokes* (ver mais adiante), manda ainda uma *dica* para *Three Weeks in Paradise*, que adiante mencionaremos, e pedie algumas informações: mapas de *Batman, Marsprot* e *Starquake* e um programa para *Batman*, porque a sua versão tem uma protecção anti-MERGE. Vamos a ver, quanto aos mapas, que ocupam sempre muito espaço (designadamente os dois primeiros), e quanto às teclas de *Chimera*, que também pedias, são as seguintes: «Z», «C», «B», «M», rodar à esquerda; «X», «V», «N», «SYM SHIFT», rodar à direita; «A» a «ENTER», avançar; «Q» a «P», apanhar/usar objectos; «CAPS» ou «SPACE» para pausa.

E finalmente os *pokes*

Vamos, então, aos *pokes*, começando por um dos mais «atrasados», o *António Manuel Barata dos Santos*, do Barreiro. Sai, então, *Spellbound*, que «engataste» um bocado, deixando os *pokes* incompletos, mas que corrigimos:

— SPELLBOUND

```
5 CLEAR 26Ø6Ø
1Ø PAPER Ø : BORDER Ø : CLS
2Ø PRINT FLASH 1; AT 9,Ø; INK
   7, «Carregar o jogo desde o início»
3Ø INK Ø : LOAD »» CODE 16384;
   RANDOMIZE USR 23296
5Ø POKE 55Ø66,Ø : POKE 55Ø7Ø,
   Ø : POKE 55Ø71,Ø : POKE 55Ø72,
   Ø : POKE 27871,Ø : POKE 36133,
   Ø
6Ø RANDOMIZE USR 26627
```

Os outros, como deves estar lembrado, têm alguns algarismos que corrigiste e que se percebem mal. Ficam para outra ocasião — e isto leva-nos a outro pedido: no vosso próprio interesse, e dos outros leitores, procurem mandar *pokes* e programas o mais claros possível (à máquina era o ideal!). Se quiserem escrever para António, para troca de cassetes, a morada dele é: Rua José Elias Garcia, 25-7.º-D — 2830 Barreiro.

José Manuel Aleixo Piloto, engenheiro electrotécnico e civil, de Lisboa, enviou-nos uma série de *pokes* — que, segundo sublinha, foram todos calculados por ele próprio, com excepção dos dois últimos, que foram adaptados de outras publicações. Este nosso leitor, que esperemos mande mais contributos para a secção, põe-se ainda à disposição de quantos queiram contactar com ele para a sua morada, Rua General João de Almeida, 38-1.º-D. — 1300 Lisboa, ou pelo telefone 644516. E seguem os *pokes*:

— SIR FRED : POKE 4665Ø a 46653,Ø; 5899Ø a 58992,Ø; 59ØØ1 a 59ØØ3,Ø
— RASPUTIN : POKE 41328 a 4133Ø,Ø
— YABBA DABBA DOO (FLINTSTONES) : POKES 43612,Ø
— HIGHWAY ENCOUNTER : POKE 37261; POKES 37262 e 37281,Ø (tempo inf.)
— SABOTEUR : POKE 29894,Ø (vidas); POKES 47Ø16,47Ø17 e 58171 a 58174,Ø (tempo inf.)
— MAX HEADROOM : POKES 28573 a 28575,Ø; 31323 a 31325,Ø; 3134Ø a 31342,Ø; 31393 a 31395,Ø; 31417 a 31419,Ø
— BATAMN : POKES 31529,58 ou 36798,Ø
— TOMMY : POKE 38942,58
— BENNY HILL : POKE 34957,2 (tempo inf.)
— QUAZATRON : POKES 56898 a 569Ø3,Ø; 59Ø7Ø a 59Ø7; 5Ø314,5Ø314,5Ø343,5Ø744,52Ø54,5828Ø e 58535,58
— GREEN BERET : POKE 42Ø76,Ø
— FIREMAN FRED : POKES 35Ø19,3512Ø,35221,37937, 389Ø6,39776,41Ø2Ø,42218,43674,44771,458Ø8, 4696Ø,48171,49354,5Ø632,51942,532Ø1,54417 (todos, Ø); 55656 e 57Ø31,Ø; 58674 e 5919Ø,58
— STARQUAKE : POKE 5Ø274,Ø
— ARC OF YESOD : POKE 4759Ø,Ø

Mário Lopes enviou também uma série de *pokes*, mas a maioria, coincidência, foi aqui publicada nos últimos números. Assim, registamos apenas:

— NODES OF YESOD : POKES 3517Ø,Ø a 35173,Ø
— FOOTBALL MANAGER : para subir de divisão, fazer BREAK, teclar GOTO 8222, e pronto!

Finalmente, de *Jorge Miguel Amaral Pinto*, de Lisboa, os seguintes:

— MAGIC CARPET : POKE 2953Ø,Ø
— TRANZ AM : POKE 25446,Ø
— TURMOIL : POKE 57Ø9Ø3,Ø
— BORZAK : POKE 56122,Ø : POKE 56123,Ø
— ARABIAN NIGHTS : POKE 57838,Ø
— TRANSVERSION : POKE 25393,1ØØ
— THE KILLING : POKE 52161,Ø : POKE 52162,Ø
— A DAY IN THE LIFE : POKES 45526 a 45528,Ø
— FINDERS KEEPERS : POKE 34252,Ø
— CYLU : POKE 37919,Ø
— ZORRO : POKE 53729,Ø
— CHIMERA : POKE 59118,Ø (tempo) : POKE 6Ø953,Ø (alimento) : POKE 61341,Ø (água).

Por hoje é tudo. Até para a semana, continuem a escrever.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Batman
2.º — Bomb Jack
3.º — México 86
4.º — Green Beret
5.º — Pentagram
6.º — Alien Highway
7.º — C.O.R.T.
8.º — World Cup Carnival
9.º — Bel Bound
10.º — South Protocol

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).